

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 4 GERENENG TAHUN
PELAJARAN 2025/2026**

Masja'atul Zariyah¹, Muh. Taufiq², Ahmad Yudi Saputra³, Muhammad Sururuddin⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Hamzanwadi

Alamat e-mail : ¹masjaatulz.210102108@student.hamzanwadi.ac.id,
²muhtaufiqpbsi@gmail.com, ³ahmadyudisaputra@hamzanwadi.ac.id,
⁴sururuddin@hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effect of using Kahoot application-based learning media on student learning outcomes in the Indonesian Language subject for fifth-grade students at SD Negeri 4 Gereneng. The research employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 20 students selected through simple random sampling. Data were collected through multiple-choice tests to measure learning outcomes and questionnaires to capture student responses. The results showed that the average pretest score was 45.75, which increased to 81 in the posttest, indicating a significant improvement in student achievement. Furthermore, 65% of students expressed positive responses toward the use of Kahoot, highlighting its role in creating a more engaging and interactive learning environment. Hypothesis testing using the t-test confirmed that the t-count was greater than the t-table for both learning outcomes ($27.41 > 1.725$) and student responses ($11.84 > 1.725$), with a significance level of 0.05. These findings demonstrate that Kahoot-based learning media has a significant impact on improving student learning outcomes and can serve as an effective alternative for teachers to integrate technology into classroom learning.

Keywords: Kahoot application-based learning media, Student learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 4 Gereneng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 45,75 meningkat menjadi 81 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Selain itu, 65% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Kahoot, yang menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi. Uji hipotesis dengan uji t membuktikan bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel baik pada hasil belajar ($27,41 > 1,725$) maupun pada respon siswa ($11,84 > 1,725$) dengan taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik di kelas.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot, Hasil belajar peserta didik

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia sesuai dengan tujuan nasional (UU No. 20 Tahun 2003). Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia, yang bertujuan melatih peserta didik agar terampil berbahasa secara kreatif, kritis, dan komunikatif (Amelia, 2024). Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya rendahnya minat siswa, penggunaan metode konvensional, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Rismawati, 2021).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 4 Gereneng pada Oktober 2024 menunjukkan bahwa 70% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa terlihat pasif, kurang konsentrasi, dan cenderung bosan karena guru lebih banyak menggunakan buku teks dan papan tulis. Dari 20 siswa, hanya 30% yang tuntas, sementara 70% lainnya belum memenuhi KKM. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa sebagian guru masih kesulitan beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis teknologi, padahal tuntutan era revolusi industri 4.0 menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan.

Menurut Ardiansyah (2020), salah satu inovasi yang dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi adalah penggunaan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru mengukur pemahaman siswa melalui kuis interaktif. Dengan karakteristik tersebut, Kahoot dipandang mampu membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang sering dianggap abstrak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 4 Gereneng tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif yang bersifat penelitian *pre-eksperimental design (nondesigns)*. Penelitian ini belum *eksperimen* sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *one-group-pretest-posttest design*, pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2022: 74).

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Gereneng, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama satu bulan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah populasi 40 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik simple random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata karena populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2024). Dari proses tersebut diperoleh 20 siswa

kelas VA sebagai responden penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan angket respon siswa dengan skala Likert empat pilihan (SS, S, KS, TS). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Kahoot. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, serta tingkat kesukaran sehingga dinyatakan layak digunakan (Arikunto, 2020).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Adapun Reliabilitas merupakan koefisien yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau alat pengukur dapat dipercaya, artinya apabila suatu instrumen digunakan digunakan berulang-ulang untuk mengukur suatu yang sama, maka hasilnya relatif stabil dan konsisten (Farida & Musyarofah, 2021: 41).

Sedangkan uji daya beda digunakan untuk mengukur sejauh mana sebuah butir soal dapat

membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah (Sugiyono, 2022:132). Sedangkan Uji tingkat kesukaran merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui proporsi peserta didik yang menjawab benar suatu soal, sehingga dari hasil tersebut dapat ditentukan apakah soal tergolong mudah, sedang, atau sulit (Arifin, 2021:102).

Adapun hasil uji validitas yang dilakukan peneliti dengan rumus *product moment*, seluruh butir soal dinyatakan valid karena nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel (0,444). Uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai $r_{11} = 0,91$ yang termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan 16 butir soal (80%) berkategori sedang dan 4 butir soal (20%) berkategori mudah. Sementara itu, uji daya beda menunjukkan semua butir soal memiliki daya pembeda dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, instrumen tes hasil belajar dinyatakan layak digunakan. Instrumen angket respon siswa terdiri atas 10 pernyataan dengan skala

Likert empat pilihan. Hasil uji validitas menunjukkan semua pernyataan valid ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel } 0,444$). Uji reliabilitas menghasilkan nilai $r_{11} = 0,87$ yang termasuk kategori reliabilitas sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa angket memiliki konsistensi yang baik dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas. Menurut Gito Supriadi (2021: 47) uji normalitas data dimaksudkan untuk dapat memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas data menggunakan uji *Liliefors*. Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, yaitu *pretest posttest one group design* maka untuk melakukan uji hipotesis digunakan rumus uji t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah dengan nilai rata-rata 45,75, nilai tertinggi 65, dan terendah 25. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan aplikasi Kahoot, nilai *posttest* meningkat dengan rata-rata 81, nilai tertinggi 100, dan terendah 55. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil *pretest posttest*

Tes	Nilai Tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
<i>pretest</i>	65	25	45,75
<i>posttest</i>	100	55	81

Selain itu, hasil angket respon siswa memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan Kahoot. Dari 20 siswa, sebanyak 65% menyatakan respon positif dan 35% respon negatif. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Uji normalitas dengan *Liliefors* menunjukkan bahwa data *pretest*, *posttest*, dan angket berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil angket respon siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Positif	13 siswa	65%
Negatif	17 siswa	35%
Jumlah	20 siswa	100%

Selanjutnya, uji hipotesis dengan uji t menghasilkan thitung = 27,41 > ttabel = 1,725 untuk data tes hasil belajar, dan thitung = 11,84 > ttabel = 1,725 untuk data angket respon siswa. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Kahoot, serta respon siswa yang cenderung positif terhadap penerapan media ini.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

Tes	t-hitung	t-tabel	Ket
Hasil belajar (pretest-posttest)	27,41	1,75	Signifikan (Ha diterima)
Respon siswa (angket)	11,84	1,75	Signifikan (Ha diterima)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Gereneng. Nilai rata-rata pretest sebesar 45,75 dengan rentang nilai 25–65 meningkat menjadi 81 pada posttest dengan rentang nilai 55–100 Data Pretest Hasil belajar . Hal ini membuktikan bahwa Kahoot mampu

meningkatkan pemahaman siswa secara nyata.

Media Kahoot menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui kompetisi berbasis permainan. Aktivitas menjawab soal secara digital menuntut siswa untuk berpikir cepat, fokus, dan memahami materi agar dapat memberikan jawaban dengan tepat. Hal ini berdampak positif terhadap capaian akademik mereka.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Hartanti (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat memicu minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta diperkuat oleh penelitian Ika Kurnia (2023) yang menunjukkan bahwa media Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, data angket respon siswa memperkuat hasil penelitian, di mana 65% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan Kahoot, sementara 35% siswa memberikan respon negatif. Respon negatif ini tidak berarti penolakan, melainkan perbedaan tingkat kesetujuan pada

beberapa pernyataan angket. Meskipun demikian, mayoritas siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil maupun pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 4 Gereneng, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 45,75 pada pretest menjadi 81 pada posttest serta hasil uji t yang signifikan, disertai respon positif dari mayoritas siswa (65%) yang menegaskan bahwa Kahoot mampu menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan memotivasi. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dengan dukungan fasilitas sekolah yang memadai, sementara bagi penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan lain serta menambahkan variabel seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau

kerjasama siswa untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Kahoot dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran matematika kreatif. *Jumlahaku: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.
- Amelia, M. (2020). *Pemanfaatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Intelektual Edu Media.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Farida & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan reliabilitas dalam analisis butir soal. *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 34-44. doi: [10.32923/almuarrib.v1i1.2100](https://doi.org/10.32923/almuarrib.v1i1.2100).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Kurnia, I. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong. [Skripsi tidak diterbitkan]. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Rismawati, Melinda. (2021). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar

Matematika Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal riset pendidikan matematika Jakarta*, 3(2). 8-15. DOI: [10.21009/jrpmj.v3i2.22122](https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i2.22122).

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.